

# **AYLIK OYUN SEKTÖRÜ RAPORU**

**Ocak 2023**

**MOBİDİCTUM**



# MOBIDICTUM NETWORK

ISTANBUL 2023



13 Ocak, 2023



Point Hotel Barbaros

Biletini Al



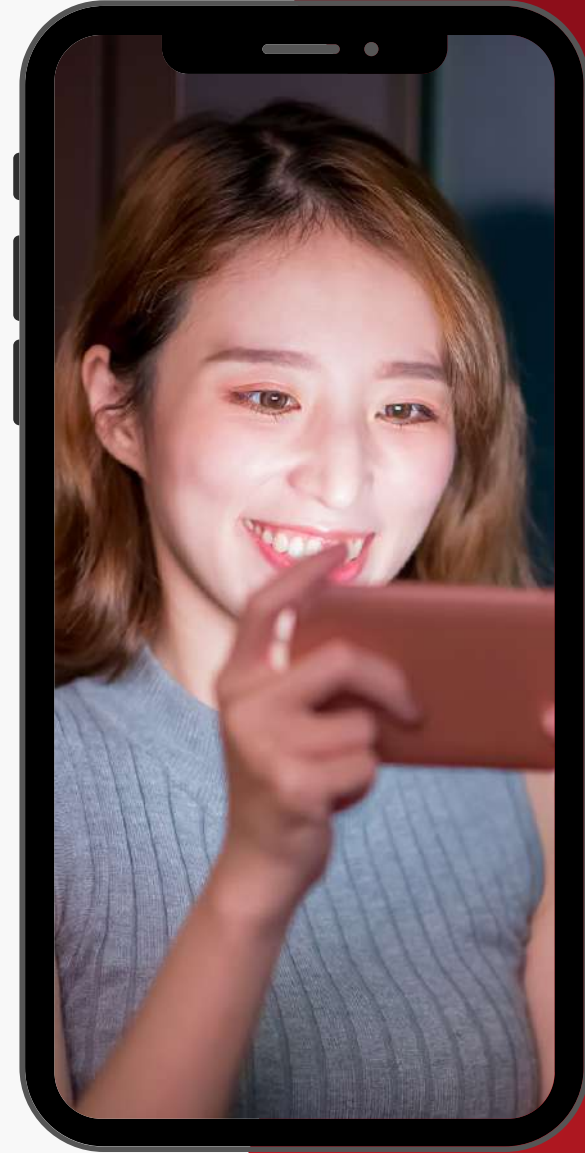
## Indeks

### Oyunlar ve Uygulamalar

- 1.Küresel oyun pazarı 2025'te %14 büyüyecek; Türkiye bu tablonun neresinde?
- 2.Kwalee 2022 yılında 200 milyon indirmeye ulaştığını açıkladı
- 3.Hypermonk'un Drift 2 Drag oyunu 2 milyon indirmeyi aştı
- 4.Çin, bir yılı aşkın süredir ilk kez uluslararası oyunlara lisans verdi
- 5.Capcom hayran yapımı Resident Evil projelerini durdurdu

### Yatırımlar

- 1.Paribu Ventures Fnatic'e yatırım yaptı
- 2.Midnight 7,5 milyon dolarlık Shima Capital yatırımla gizli firma statüsünden çıktı
- 3.Web3 mobil oyun firması Dogami tohum yatırım turunda 14 milyon dolar elde etti
- 4.The Sandbox'un ana firması Animoca, Pixelynx'in çoğunluk hissesini satın aldı
- 5.Pink Games 1,2 milyon dolar değerleme üzerinden ilk yatırımını aldı
- 6.Mars Labs, DWF Labs'den yatırım aldığını ve ortaklıklarını duyurdu



# Index

## Piyasa Arařtırması

1. Mobil uygulama ii reklam gelirleri - 2023 tatil sezonu raporu
2. Detaylı analiz: 2023 yılında hit olacak bir oyun fikri üretmek
3. 2023 yılında influencer marketing için dikkat edilmesi gerekenler
4. Mystical Mixing: Kuralları deęiřtiren yeni alt oyun türü
5. Yeni bir anket çoęu oyuncunun blockchain oyunlarına olumlu baktığını belirledi
6. Yeni bir arařtırma Suudi Arabistan oyun stüdyolarında büyük potansiyel belirledi

## Finans Raporları

1. Oyun tabanlı öğrenme pazarı 2031'e kadar 80 milyar dolara ulaşacak
2. Blockchain oyun sektörünün 2027 yılına kadar 65,7 milyar dolara ulaşması bekleniyor
3. Oyun abonelik hizmeti pazarının 2031'e kadar 56 milyar dolar olması bekleniyor



# OYUNLAR VE UYGULAMALAR



## Küresel oyun pazarı 2025'te %14 büyüyecek; Türkiye bu tablonun neresinde?

Küresel oyun pazarı, bir önceki yılda büyümenin ardından 2022'de biraz geriledi. Bu dalgalanma, dünya çapındaki pandemiye bağlanabilir. İnsanlar evlerine kapandı ve ardından gelen küresel ekonomik durgunluk, insanları evde eğlenmek veya sosyalleşmek için ücretsiz yollar bulmaya yöneltti.

Türkiye oyun sektörü, krizlerin ve fırsatların bol olduğu küresel salgın döneminde büyük ilgi gördü. 2022 Türkiye oyun sektörü için hareketli bir yıl oldu ama büyük resimde nerede duruyor? Ne tür imkanlara sahip ve son dönemde dikkatini çeken ne oldu?

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Kwalee 2022 yılında 200 milyona ulaştığını açıkladı



İngiltere merkezli video oyun geliştiricisi ve yayıncısı Kwalee, 2022 yılı oranlarını ve gelecek yıl için planlarını paylaştı. Firma bu yıl tüm oyunlarının toplamda 200 milyon indirme barajını aştığını açıkladı.

Kwalee, 2022 yılı içerisinde 258 yeni hyper-casual oyun konsepti oluşturup test ettiğini ve 12 yeni oyun piyasaya sürdüğünü belirtirken, firmanın yıldan yıla gelir artışı ise %12 olarak ifade edildi. Yılın hit oyunları Airport Security, Hunt & Seek ve Monster City Merge olurken, Airport Security tek başına 59 milyonu aşkın yüklemeye ulaştı.

Kwalee 2023 yılında oyuncuların keyif almasına odaklı mobil hyper-casual, casual, PC ve konsol oyunları kitaplığını büyütmeyi hedefliyor. Geliştiricilerle ortaklık kurmak ve yayıncılık görevlerini üstlenerek iş başarısını elde etmeleri adına fırsatları genişletmek de firmanın planları arasında yer alıyor.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Hypermonk'un Drift 2 Drag oyunu 2 milyon indirmeyi aştı



Türk oyun stüdyosu Hypermonk Games, mobil hyper-casual oyunu Drift 2 Drag'ın 2 milyondan fazla indirildiğini duyurdu. Mobil oyun stüdyosu duyuruyu resmi LinkedIn sayfasından yaptı ve "2023'te daha da güzel haberler alacaklarını" belirtti.

Şirket 2020 yılında kuruldu ve mobil oyun geliştirme stüdyosu olarak çalışıyor. Hypermonk Games'in şu anda dokuz çalışanı var ve ekip, oyunlara olan tutkularının onları bir araya getirdiğine ve ekip odaklı bir stüdyo olmalarını sağladığına inanıyor.

Drift 2 Drag yarış oyunu Drift 2 Drag, incelemeler söz konusu olduğunda harika bir sicile sahip. Hyper-casual oyun, sırasıyla 4.000'den fazla ve 3.000'den fazla inceleme ile Android'de 4,5 yıldız ve iOS'ta 4,7 yıldız toplamayı başardı.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)



## Çin, bir yılı aşkın süredir ilk kez uluslararası oyunlara lisans verdi

Çin devletinin gençler arasında oyun bağımlılığını sınırlama politikası var. Bu nedenle hükümet organı NPPA (Ulusal Basın ve Yayın İdaresi), yerel ve uluslararası oyunlara periyodik olarak lisans vermeyi durdurarak yeni oyunların çıkışını ciddi şekilde sınırlandırıyor.

Reuters'e göre, 18 ay sonra Çin'in NPPA'sı nihayet 45 uluslararası oyuna lisans verdi, ancak South China Morning Post sayıyı 44 olarak belirtiyor. Bu sayı, ajansın 2021'de toplu olarak lisans verdiği son seferden daha düşük. Daha önce 76 firmaya lisans verilmişti.

Verilen lisansların giderek azalması bir örüntü ortaya çıkartıyor. Daha geriye bakıldığında, ajans 2020'de 97, 2019'da 180 ve 2017'de 456 oyun lisansı verdi. NPPA'nın kararı umut verici görünebilir, ancak verilen lisansların giderek azalması yine de endişe verici.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Capcom hayran yapımı Resident Evil projelerini durdurdu



Resident Evil remaster ve remake'e oldukça alışkın bir seri. Yeni Resident Evil remake'i 2023 yılında çıkacak fakat hayranlar henüz firmanın el atmadığı oyunları, özellikle Resident Evil: Code Veronica'yı kendileri günümüz teknolojisine uyarlıyorlar.

Orijinal Resident Evil daha önce yeniden piyasaya sürülmüştü, ancak hayranlar tarafından yakında yeni bir remake bekleniyor; Resident Evil: Code Veronica. Burada tuhaf olan; Resident Evil 3 remake geçen yıl yayınlandı ve Resident Evil 4 Mart 2023'te çıkıyor. Resident Evil: Code Veronica, 2000 yılında bu iki oyun arasında yayınlandı ve en iyi korku oyunlarından biri olarak kabul ediliyor.

Şimdiye kadar, Resident Evil remake'leri kronolojik olarak yayınlandı ve Code Veronica atlandı. Birkaç hafta önce Ubitus ve Capcom, Resident Evil bulut oyunlarını Switch'e getirmek için bir araya geldi ve orijinal oyun mevcut oyunlar listesine dahil edilmedi.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

# YATIRIMLAR



## Paribu Ventures Fnatic'e yatırım yaptı



Espor devi Fnatic, şirketin ortaklık kurma fırsatlarını artırmak ve ödül kazanan espor platformunda web3 uygulamaları geliştirebilmek için bugün stratejik bir yatırım turu açıkladı.

Paribu Ventures, Fnatic'e yatırım yaptığını açıkladı. Şirket, Fnatic'in web3 oyunlarının geleceğinde çok önemli bir rol oynayacağına inandığını ve vizyonunun, Paribu Ventures'ın vizyonu ile uyumlu olduğunu söyledi. Paribu Ventures'ın hedefi, blockchain, crypto, Web 3.0 ve fintech ekosistemlerinde küresel, yenilikçi vizyonları olan kuruculara yatırım yapmak.

Fnatic, Londra, Birleşik Krallık merkezli profesyonel bir espor organizasyonu. 23 Temmuz 2004'te kurulan organizasyonun, Apex Legends, Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2, FIFA, Heroes of the Storm, League of Legends, Valorant, ve Rainbow Six Siege gibi bir çok oyunda, dünyanın bir çok bölgesinden oyuncusu var.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Midnight 7,5 milyon dolarlık Shima Capital yatırımla gizli firma statüsünden çıktı



Las Vegas, Nevada merkezli girişim Midnight, Shima Capital'ın yönettiği 7,5 milyon dolarlık bir yatırım turu ile gizli firma statüsünden çıktığını açıkladı. 2021 yılında kurulan firma hızlı büyümesine devam ederek günümüzde 60'tan fazla çalışana ulaşmayı başardı.

Stüdyonun yönetim birimi NBCUniversal, Disney Mobile Games, Disney Interactive Central Creative ve Improbable gibi firmalarda deneyim edinmiş sektörün tecrübeli isimlerinden oluşuyor. Firmanın iki kurucu üyesi ise Steve Wade ve Steven Spagnolo.

Firma şu anda Legion, Next Protectors ve At Your Service isimli üç farklı oyunun geliştirme sürecine devam ediyor. Midnight ekipte boş olan Yönetici Yapımcı, Teknik Direktör, Ürün Müdürü ve Kıdemli Backend Geliştirici gibi bazı pozisyonları yakın zamanda doldurmayı hedefliyor.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Web3 mobil oyun firması Dogami tohum yatırım turunda 14 milyon dolar elde etti

DOGAMI

Web3 mobil oyun şirketi Dogami bir tohum yatırım turunu tamamladığını ve 14 milyon dolar yatırım elde ettiğini duyurdu. Avrupalı teknoloji yatırımcısı XAnge turda 7 milyon dolarla başı çeken isim oldu. Firma daha önce 2022'nin ocak ayında Ubisoft, Animoca Brands, The Sandbox Co-Founders, Draper Goren Holm, Tezos ve GSR gibi sektör liderlerinin de katılımıyla 6 milyon dolar toplamıştı.

Dogami bir yıl içinde 80 farklı ülkeden 200.000'den fazla kullanıcıyla bir topluluk kurmayı başardı. İlk yatırımını ocak ayında aldıktan sonra firma 12.000 NFT köpek avatarı ve 12.000 NFT aksesuar üretti.

Firma halihazırda 12.000 adet bulunan eşsiz NFT sayısının 2023 sonunda 100.000'e çıkacağını belirtti. Dogami gelecek yıl için Dogami avatarlarının markalı aksesuarlarla kişiselleştirilmesi, oyun ortamının geliştirilmesi, yeni animasyonlar ve etkileşimler, artırılmış gerçeklik, mini oyunlar ve yarışmalar gibi özelliklerin planlandığını da notlarına ekledi.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## The Sandbox'un ana firması Animoca, Pixelynx'in çoğunluk hissesini satın aldı



Animoca Brands müzik, metaverse ve oyun platformu Pixelynx'in çoğunluk hissesini satın aldığını açıkladı. Platform müzik ve oyun sektörünün tanınan isimleri Ben Turner, Dean Wilson ve Inder Phull ile birlikte Deadmau5 ve Richie Hawtin tarafından kuruldu.

Pixelynx metaverse üzerindeki müzikal deneyimlerin temelini oluşturmayı ve müziği, blockchain'i ve video oyunlarını harmanlamayı hedefliyor. LynxLabs isimli bir yatırım programı da bulunan firma, şu sıralarda mobil oyun platformu Elnyxir'i piyasaya sürmeye hazırlanıyor.

Animoca Brands son aylarda bir dizi yatırımla aktifliğini artırdı ve NFT ve metaverse kitaplığını genişletmeyi başardı. Geçtiğimiz ay mobil oyun stüdyosu VIKER, Animoca Brands liderliğindeki finansman turunda 4,1 milyon dolar gelir elde etmişti.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Pink Games 1,2 milyon dolar deęerleme üzerinden ilk yatırımını aldı



Hyper-casual oyun stüdyosu Pink Games ilk yatırım turunu Geometry Venture Development, Alesta Yatırım ve bir bireysel yatırımcının katılımıyla 1,2 milyon dolar deęerleme üzerinden tamamladı.

Pink Games'in ifadelerine göre, firma bu yatırımı hyper-casual oyunlar üretmeye devam etmek ve farklı platformlar üzerinde oyunlar yayınlamak amacıyla kullanacak. Nisan 2022'den beri faaliyetlerini sürdürmekte olan Pink Games, günümüze kadar 60'ın üzerinde prototip geliştirmiş bulunuyor. Pink Games ayrıca dięer stüdyolardan farklı olarak kendi geliştirdiđi tool'lar ile üretim ve iterasyon sürecini iki kat hızlandırabiliyor.

İstanbul merkezli olan ve ekibini büyütmek isteyen Pink Games řu sıralar bünyesine bir Game Developer (Oyun Geliřtirici) ve 3D Artist (3D Tasarımcı) katmak için de kolları sıvamış durumda. Firmanın ofisi ise Sarıyer'de ARI Teknokent'te bulunuyor. Pink Games'e ulaşmak için buraya tıklayabilirsiniz.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)



## Mars Labs, DWF Labs'den yatırım aldığını ve ortaklıklarını duyurdu

the mars

DWFLABS

Metaverse platform geliştiricisi Mars Labs, Web3 yatırım şirketi DWF Labs'den yatırım aldığını ve ortaklık kurduğunu duyurdu. Ortaklığa dahil olarak DWF Labs, Mars Labs'ın küresel metaverse oyun platformu The Mars Metaverse'e 1 milyon dolarlık yatırım yaptı.

Bu iş birliği sayesinde Mars Labs, MRST ve PBOS token, NFT'ler ve The Mars Metaverse gibi işletmelerinin küresel genişlemesine yönelik pazarlama projeleri için DWF Labs ile birlikte çalışacak. İlhamını kırmızı gezegenden alan metaverse platformu için hedef, herkesin oynayabileceği eğlenceli bir metaverse oyun alanına dönüşmesi.

İsviçre merkezli DWF Labs, gelecek vaat eden Web3 projelerine yatırım ve danışmanlık yaparak genişlemelerini destekleyen küresel bir Web3 risk sermayesi firması olarak faaliyetlerini sürdürüyor. Şirket beşinci uluslararası şubesini ise bu yıl içerisinde Kore'de kurdu.

Piyasaya 2024 yılında sürülmesi beklenen Mars Metaverse'ün oyna kazan bir yapıda olması planlanıyor. Platformda çeşitli içeriklerin yanı sıra kampçılık, basketbol, yarış ve sokak çalgıcılığı da dahil olmak üzere geniş bir oyun yelpazesi mevcut olacak.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

# PİYASA ARAŞTIRMALARI



Tatil sezonu firmalar iin eęlenceli, keyifli ve verimli geen bir sezon ve mobil uygulama firmaları iin de aynı Őeyler sz konusu. Son dakika yeni yıl alıŐveriŐleri, aile yemekleri ve global olarak yaŐanan enflasyon dertleri uygulama kullanıcılarının alıŐkanlıklarında deęiŐikliklere sebep olabilir. Bu dnemde reklam formatını belirlemek tahmin edilenden daha karıŐık gelebilir. Global trendleri ve en verimli stratejileri bilmek reklamlarınızın doęru kullanıcılara ulaŐmasını saęlayacaktır.

Appodeal tarafından yapılan yeni araŐtırmada neredeyse her pazarın 2023 tatil sezonunda Android tarafında tam ekran reklam ecpm'lerinin ykseldięi gzkrken iOS'ta ise geen yıl ile aynı kaldıęı belirtiliyor.

2019 yılında reklamlarda en yksek geri dnŐ iOS tarafında gerekleŐiyordu. Getięimiz yıllarda geliŐtirici ve yayıncılar iin reklamlardan para kaza kazanma ehresi olduka deęiŐti. iOS gelirleri 2019 yılı kadar yksek olmasa da tatil sezonunda kartlar doęru oynandıęı srece olduka yksek geri dnŐ alma ihtimali mevcut.

[Raporun tamamını buradan grntleyebilirsiniz.](#)

## Detaylı analiz: 2023 yılında hit olacak bir oyun fikri üretmek

Bir hyper-casual oyun fikri üretmek pazarlama sürecinin en zorlu aşamalarından biridir. Aşağıda yer alan bilgiler sayesinde oyun fikirleri oluşturmak için ilham alabilir ve liste başı hit bir oyun geliştirmek için gereken her şeyi öğrenebilirsiniz.

CrazyLabs aylık trend raporları – Yalnızca oyun geliştiricilerimiz tarafından erişilebilen aylık bir trend raporu yayınlıyoruz. Bu kapsamlı rapor, pazar analizi, önde gelen sosyal trendler (TikTok hashtag'leri dahil) ve prototipler de dahil olmak üzere hyper-casual oyunların tüm alanlarını kapsamaktadır.

Ayrıntılara inerek alt türler, mekanikler, temalar ve kontroller dahil hyper-casual prototipleri ele alıyoruz. Tüm bunlar, oyunların fikir üretme süreci için (veriler ve detaylı araştırmalarla desteklenerek) mükemmel bir ilham kaynağı haline geliyor.

İlgili hashtag'leri takip etmek, sosyal medyadaki trendleri belirlemenize yardımcı olması ve oyununuza yansıtılması açısından büyük önem taşır. Bununla birlikte, trend ve etiketlerin sürekli olarak değişkenlik gösterdiğini de unutmamak gerekir. Aylık trend raporumuzda TikTok'ta trend olan etiketler için ayırdığımız bölüm içerisinde bu konuda son derece değerli bilgiler yer almaktadır.

Her zaman hatırlamanız gereken şey ise oyun trend ve mekaniklerinin popülarite bazında çok hızlı değişkenlik göstermesidir. Bu nedenle kaynaklarınızı hangi oyun türüne yatıracağınızı seçerken bunu aklınızda bulundurmanız gerekir.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## 2023 yılında influencer marketing için dikkat edilmesi gerekenler

Son yıllarda influencer marketing, mobil uygulamaların yanı sıra kullanıcı çekmek ve ürün reklamı yapmak için en popüler kanallardan biri haline geldi. Bugün YouTube, TikTok ve Instagram'daki farklı verilere göre 3.2 ila 37.8 milyon arasında influencer var. Reklam entegrasyonları gelişmeye devam ederken sayıları da artmaya devam ediyor.

Firmalar influencerlar ile çalıştıklarında diğer dijital reklamlara göre daha yüksek geri dönüş alıyorlar. Bazı durumlarda influencerlar banner reklamlarına göre tam 11 kat daha fazla ROI sağlamakta.

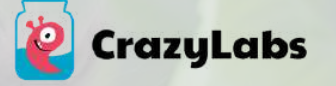
Zorka.Agency'nin analiz ekibi yaptığı araştırmada influencer marketing'in 2023 yılında nasıl olacağına dair beş önemli konuya değiniyor.

2022 yılında influencerlar ile yapılan özel projelerin sayısının arttığını görüyoruz. Standart iletişim araçlarının çok farklı yöntemlerle kullanılması dikkat çekiyor. Örnek olarak State of Survival ile The Walking Dead ya da Dragon City/Monster işbirliğini verebiliriz.

Influencer marketing 2.0 reklam yerleştirme ya da içerik yaratmaktan daha fazlası haline geldi. Artık reklam kampanyası stratejileri, özel projeler ile gerçekleşiyor. Alışlagelmiş influencer reklamlarının dışına çıkanlar ve birden fazla influencer ile çalışanlar başarıya daha kolay ulaşıyor.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Mystical Mixing: Kuralları deęiřtiren yeni alt oyun türü



Mystical Mixing, CrazyLabs'in yayınladıęı iki alt oyun türünün birleřiminden oluřuyor. Hyper-casual oyunların evrimi ve oyun piyasasındaki deęiřikleri göz önüne aldıęımızda, oyun yaratmanın sınırlarını zorlan, daha derin ve yüksek oyunculu oyunlara odaęımızı çevirmiş durumdayız. Cameo'nun CrazyLabs ile DIY Makeup'tan sonra yaptıęı yaptıęı ikinci oyun olan Mystical Mixing de bu yeni bakış açısına sahip.

Mystical Mixing'in ana oynaniřı, oyuncunun ilginç bir yaratık yaratmak için malzemeleri karıřtırdıęı ve bir karıřtırma kabına ekledięi bir simülasyon. Idle kısmı ise otomatik yaratma ile oyuncunun oluřturduęu yaratıkları göndermesi.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Yeni bir anket çoğu oyuncunun blockchain oyunlarına olumlu baktığını belirledi

**ZEBEDEE**

Finansal teknoloji firması Zebedee haftada en az bir saat video oyunu oynayan 1.000'in üzerinde ABD'li katılımcıyla oluşturduğu bir anket paylaştı. Firma bu çalışmayı oyuncuların blockchain, NFT ve kripto entegrasyonuna yönelik düşüncelerini anlamak adına gerçekleştirdiğini belirtti.

2022 Zebedee Blockchain Gaming Survey geleneksel oyuncuların Web3 oyun sektörüne neden sıklıkla negatif yaklaştığı üzerinde çalışmalar yaptı. Zebedee bu anketle ayrıca oyuncuların Web3 alanıyla ilgili ne kadar bilgili olduğunun da analizini gerçekleştirmeyi hedefledi.

Anket ayrıca daha sık oyun oynayan oyuncuların Web3 teknolojilerinden daha fazla haberdar olduğunu da ortaya çıkardı. Zebedee haftada 15 saat veya daha fazla oynayan oyuncuların %60'ının kripto varlıklarına sahip olduğunu belirtti. Haftada 10-14 saat oynayanlarda bu oran %56'ya, haftada 5-9 saat oynayanlarda %46'ya ve haftada 4 saatten az oynayanlarda %32'ye düşüyor.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## **Yeni bir araştırma Suudi Arabistan oyun stüdyolarında büyük potansiyel belirledi**

Savvy Games Group'un alt şirketi Nine66 türünün ilk örneği olan Game Developers Survey'i paylaştığını duyurdu. Firma oyun endüstrisine beceri geliştirme, ağ oluşturma, yayıncılık ve sermaye desteği gibi hizmetler sağlıyor.

Nine66'nın ifadelerine göre bu anket Suudi Arabistan oyun geliştirme stüdyoları ve ekosistemleri hakkında bilgi sağlayan ilk araştırma. Firma MENA (Orta Doğu ve Kuzey Afrika) bölgesinin neredeyse Avrupa kadar oyuncuya sahip olduğunu (386 milyona kıyasla 377 milyon oyuncu) ve en hızlı büyüyen iç pazar olduğunu belirtti.

Nine66 anket sonuçlarına ve firma uzmanlığına dayanarak MENA bölgesinde yeni girişimleri ve büyümeyi desteklemeyi hedefliyor. Toplamda 62 sayfa olan araştırma bölgenin mevcut durumu ve geleceği hakkında birçok değerli bilgi içeriyor.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)



# FINANSAL RAPORLAR



## Oyun tabanlı öğrenme pazarı 2031'e kadar 80 milyar dolara ulaşacak

Research and Markets, Game-Based Learning Market 2031 raporunu paylaştı. Firma 2021'de 16 milyar dolar değerinde olan oyun tabanlı öğrenme pazarının 2031'de 80 milyar dolara ulaşacağını öngördü. Pazarın tahmin döneminde %17,4'lük bir YBBO ile büyümesi bekleniyor.

Raporda yer alan bilgilere göre AI ve AR'ın yükselişi, artan akıllı telefon ve internet kullanımı ve talepteki artış gibi oyun tabanlı öğrenme alanını etkileyecek teknolojik gelişmeler, pazarın büyümesinde önemli rol oynayacak. Ayrıca bulut hizmetlerinin de oyun tabanlı öğrenme sektöründe gelişime katkı yapması bekleniyor.

Firma oyun tabanlı öğrenmenin yüksek maliyeti nedeniyle pazarın büyümesinin engellenebileceğini belirtti. Raporda pazar bileşen, dağıtım, oyun türü, sektörel yükseliş ve bölgeye göre ayrılıyor ve analiz ediliyor.

Sektörün kilit firmaları ise Cisco, Hurix Digital, Duolingo, StratBeans, Learning Pool, Central, Cognitive Toybox, ELM Learning, Gametize, G-cube, Allen Communication Learning Services, El Design, Filament Games, Learnbrite, Schell Games, Toolwire Spaces Learning ve Performance Development Group olarak belirlendi.

Toplamda 352 sayfa olan araştırma pazarı derinlemesine analiz etmesi ve pazar fırsatlarının belirlenmesine yardımcı olmasıyla öne çıkıyor.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

# Blockchain oyun sektörünün 2027 yılına kadar 65,7 milyar dolara ulaşması bekleniyor

Gelir etkisi ve danışmanlık şirketi MarketsandMarkets, Global Blockchain Gaming Market raporunu paylaştı. 2022 ile 2027 yılları arasındaki dönemi kapsayan rapor, pazarın 2027 yılına kadar 65,7 milyar dolara ulaşacağını öngörüyor.

4,6 milyar dolarlık mevcut pazar büyüklüğünün, beş yıllık süre içinde %70,3'lük bir CAGR (YBBO) ile büyümesi bekleniyor. MarketsandMarkets, BNB Chain'in platformlar arasında en yüksek YBBO büyümesini göstereceğini ifade etti.

Blockchain oyunlarına yapılan yatırımlardaki ve finansmandaki artış pazar büyümesinin temel itici güçleri olarak belirlendi. Diğer faktörler ise yükselen NFT trendleri ile birlikte oyna kazan modelinin popüleritesinin artması şeklinde nitelendirildi.

MarketsandMarkets, Ethereum (ETH) alanının tahmin dönemi boyunca en geniş pazar boyutunu göreceğini öngördü. CryptoKitties, The Sandbox, Gods Unchained ve My Crypto Heroes gibi bu platformu kullanan başlıca blockchain oyunlarının ise bu büyümeye etki etmesi bekleniyor.

Firma Asya Pasifik bölgesinin önümüzdeki beş yıl içinde en büyük pazar payına sahip olmasını bekliyor. Dünyadaki 3 milyar oyuncunun yaklaşık yarısı Asya Pasifik bölgesinde bulunuyor. Bölgenin mevcut ilgisi nedeniyle MarketsandMarkets, Güneydoğu Asya'yı topluluk adına hızla gelişen bir blockchain oyun merkezi olarak tanımlıyor.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Oyun abonelik hizmeti pazarının 2031'e kadar 56 milyar dolar olması bekleniyor

Research and Markets, Subscription-based Gaming Market Report 2031 isimli raporunun kitaplığına eklendiğini duyurdu. 270 sayfalık raporda aboneliğe dayalı oyun pazarının 2021'deki 17 milyar dolarlık hacminden 2031'de 56 milyar dolara ulaşacağı belirtildi.

Rapora göre aboneliğe dayalı model, oyunlar için giderek daha da popülerleşen gelir modellerinden bir tanesi. Kullanıcılar bu model ile oyunlara katılabilmek için abone oluyor, yapımlara ve ek avantajlara erişmek adına da her ay ücret ödüyorlar.

Research and Markets firmaların bu model ile tutarlı bir gelir kaynağı ve sadık bir oyuncu kitlesi kazanabileceğini ifade etti. Sektör devleri bu sayede sürekli olarak başarılı oyunlar yayınlamak için çaba göstermenin getirdiği risklerden kaçınma şansını da yakalıyor.

Pazar araştırma firması ayrıca AI, AR ve 5G'nin piyasaya sürülmesi dahil olmak üzere sektördeki teknolojik gelişmelerin pazar büyümesinin itici faktörlerinden birkaçı olacağını belirtti. Bulut oyunculuğun gittikçe artan popülaritesi de abonelik tabanlı oyun pazarı için bir fırsat kapısı olarak tanımlandı.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

# AYLIK MOBİL OYUN SEKTÖRÜ RAPORU

Ocak 2023

## KATKIDA BULUNANLAR



## HAFTALIK RAPORLAR DA ALMAK İSTER MİSİNİZ?

Mobil oyun sektöründen haftalık en önemli haberleri ve fırsatları derlediğimiz haftalık bültenimize hemen abone olabilirsiniz.

[ABONE OL](#)



MOBİDİCTUM